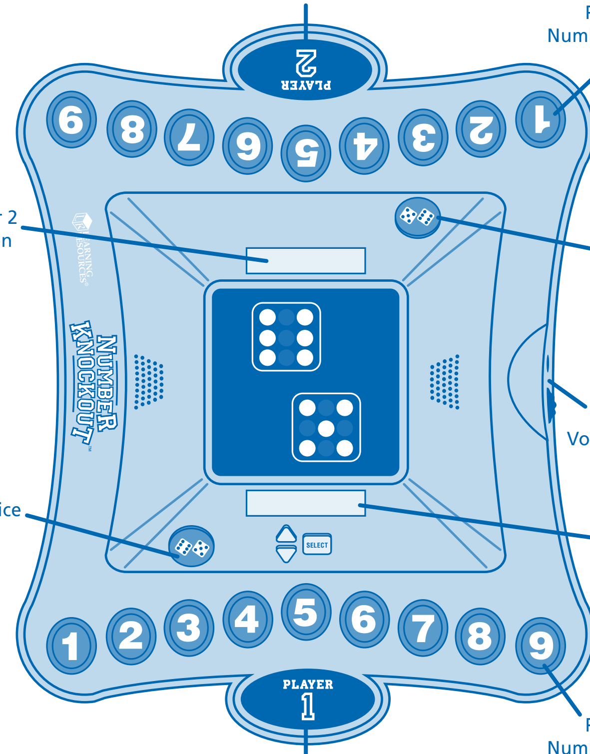
LER 6970

For 1 or 2 Players

Number Knockout™

Electronic Math Game



- Make sure 3 AA batteries have been inserted correctly in the game. (See BATTERY INFORMATION located on the back of this guide for complete instructions and battery care.)
- Turn the game on using the On/Off (Power) dial located on the side of the game. **This dial also controls the volume of the game.**

For Ages 7+

Learning Resources®

Smart Toys for Today's Kids!®

Selecting a Game

Use the display screen for Player 1.

Press the ▲▼ arrow buttons to move the selection cursor ▶.

Press the SELECT button to enter a selection.

1. Choose a game:

   The Main Event = 1 or 2 Players compete for lowest score in Addition or Subtraction

   Head to Head = 2 Players compete at the same time in Addition or Subtraction

   Top Scores = Allows review of all-time lowest scores for Main Event

2. Next, select Addition or Subtraction.
3. Select 1 or 2 players (Head to Head requires 2 Players).

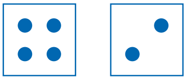
The Main Event +Addition

How to Play Number Knockout

A game consists of three rounds of play. In each round, roll the dice and add. Match the total of the dice using any combination of number buttons. Keep rolling, adding, and matching until you can no longer make any combinations. Try to get a Knockout by using all your numbers! The game begins with all number buttons lit. Player 1 begins.

1. On your turn, press the dice button and add up the two dice.
2. Press a number button or any combination of number buttons that add up to the dice value rolled. These numbers are now "knocked out" and cannot be used for the remainder of the round.

   Example:

   4 + 2 = **6**

   (Roll) (Add Together)

   Possible number combinations to "knock out" (press) for 6:

6	2 & 4
1 & 5	1 & 2 & 3

   - Press a number button once to select the number & turn its light OFF.
   - Press a number button a second time (before pressing ENTER) to deselect it and turn its light back ON.

3. Press ENTER (marked Player 1 or Player 2) to check the selected number(s).
   - If the numbers match the dice value, you will hear a positive tone.
   - If the numbers do not match the dice value, you will hear a negative tone and see the incorrect number button(s) flash several times and turn back ON. You will then hear a 5-second countdown to submit a new entry. If you run out of time or the numbers you select still do not match the dice value, this round is over for you.
4. If you are playing alone, press the dice button and try to match the new dice value with the remaining lit number buttons. If you are playing a 2-player game, it is now the next player's turn.
5. Take turns rolling and entering matches until the ROUND ends in one of the following ways:
   - The remaining numbers cannot be used to match the dice value
   - All remaining numbers are successfully KNOCKED OUT
   - A reentry is incorrect or the 5-second countdown time expires

   If you are eliminated from the current round in a 2-player game, you must wait until your opponent completes the round. You may play again in the next round.
6. All number buttons reset to ON after the end of a round.

Scoring

The game tracks the sum of the unused (lit) numbers at the end of each round. Your total score equals the sum from each of the 3 rounds of play.

Knockout

Use all of the numbers in a round and it's a "Knockout!" Hear the special announcement and receive 0 points (the best possible score) for that round!

Player Rank

In a Main Event game, your score is ranked as follows:

+Addition

51 or more points	= Amateur
26–50 points	= Contender
25 or less points	= Champion

-Subtraction

76 or more points	= Amateur
36–75 points	= Contender
35 or less points	= Champion

Top Scores

The top scores for both Main Event +Addition and -Subtraction are saved by the computer.

When you get a top score, enter your initials using the arrows ▲▼ to scroll and the SELECT button. You may enter up to three characters.

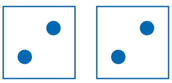
Top scores are saved until the batteries are removed from the game or the reset button is pressed.

The Main Event -Subtraction

Follow the same basic rules for The Main Event +Addition except in Subtraction mode:

First, add the dice. Then, subtract the dice value from **12** to find the number to match.

Example:



First: 2 + 2 = 4 → Then: 12 – 4 = **8**

Possible number combinations to "knock out"(press) for **8**:

8	3 & 5
1 & 7	1 & 3 & 4
2 & 6	1 & 2 & 5

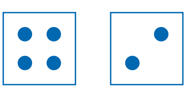
Head to Head +Addition

Speed is the key to this game! Instead of taking turns, both players compete at the same time using the same roll of the dice.

1. Either player may press the dice button to begin.
2. When the dice stop rolling, race to add the dice and enter a matching number combination.

- If both players try to enter the same number combination, only the first entry is valid. If your entry is denied, try to enter a completely different number combination in order to make a match before the 5-second countdown expires. If a different entry is unavailable, you are eliminated and the round is over.

Example:



4 + 2 = **6**

- If Player 1 enters 4 & 2 first on this example roll, then Player 2 must enter one of the other possible number combinations (6 or 1 & 5 or 1 & 2 & 3) to continue play.

3. Play continues with new rolls of the dice until a rounds ends when:

- One of the players fails to match the dice or has no combinations available
- Both of the players fail to match the dice or have no combinations available (tie)
- One of the players scores a KNOCKOUT by using all numbers in a round (the computer will only accept the first player to use all numbers)

Scoring

The player *not* eliminated from a round is awarded 1 point.

If both players are eliminated, the round is a tie and no points are awarded.

The winner of the game is determined in a "best of three rounds" format.

A player winning the first two rounds automatically wins the "best of three" and there is no third round.

If players are tied after three rounds, play continues with new rounds until the tie is broken.

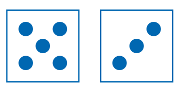
A player scoring a KNOCKOUT in any round automatically wins the game.

Head to Head -Subtraction

Follow the same basic rules for Head to Head +Addition except in Subtraction mode:

Both players add the dice. Then, players subtract the dice value from **12** to find the number to match.

Example:



First: 5 + 3 = 8 → Then: 12 – 8 = **4**

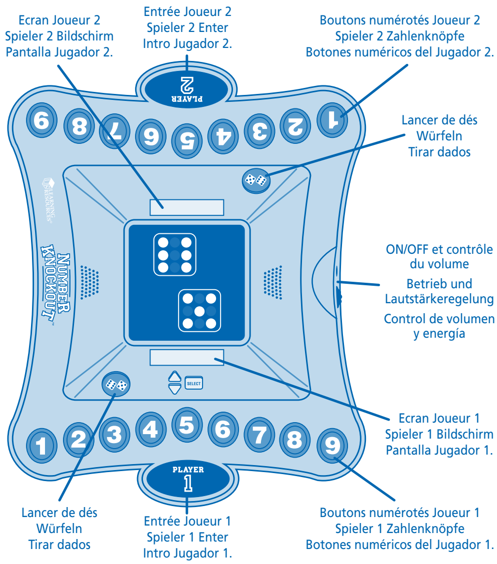
Possible number combinations to "knock out" (press) for **4**:

4	1 & 3

The winner of the game is determined in the same "best of three rounds" format of Head to Head +Addition.

Notes

- You may pause a game by pressing and holding the SELECT button for several seconds. A menu will appear on the screen with the choice of continuing or quitting the current game.
- You can skip through game screens (such as the game introduction or Top Score screens) to advance play by pressing either of the **Player Enter** buttons.



F

Vérifiez que 3 piles AA ont été installées correctement dans le jeu. (La section INFORMATIONS SUR LES PILES, située à l'arrière de ce guide, comporte toutes les instructions et les procédures d'entretien relatives aux piles).

Mettez le jeu sous tension à l'aide du sélecteur On/Off (Mise sous/hors tension) situé sur le côté du jeu. Ce sélecteur permet également de contrôler le volume du jeu.

Sélection d'un jeu

Utilisez l'écran du Joueur 1.

Appuyez sur les boutons fléchés ▲▼ pour déplacer le curseur de sélection ►.

Appuyez sur le bouton [SELECT] pour entrer une sélection.

1. Choisissez un jeu :
   Maint Event (Jeu principal) = 1 ou 2 joueurs. Le but consiste à obtenir le score le plus bas en addition ou en soustraction.
   Head to Head (Tête à tête) = duel d'additions ou de soustractions.
   Top Scores (Meilleurs scores) = permet de visualiser tous les scores les plus bas pour le jeu principal (Main Event).
2. Ensuite, sélectionnez Addition ou Soustraction.
3. Sélectionnez 1 ou 2 joueurs (le Tête à tête nécessite 2 joueurs).

Jeu principal +Addition

Principe du jeu des combinaisons de chiffres

Chaque partie se déroule en trois manches. Pour chaque manche, faites rouler les dés et additionnez les deux chiffres obtenus. À l'aide des boutons numérotés, sélectionnez deux chiffres dont le total correspond au total des dés. Cherchez toutes les combinaisons possibles pour chaque lancer de dés jusqu'à ce que vous n'ayez plus aucune possibilité. Cherchez à venir à bout de toutes les combinaisons possibles ! Tous les boutons numérotés sont allumés au début du jeu. Le joueur 1 démarre la partie.

1. A votre tour, appuyez pour ⚄ et additionnez les chiffres obtenus.
2. Appuyez sur une touche numérotée ou une combinaison de touches numérotées dont le total correspond à la valeur totale des dés. Une fois un chiffre utilisé, il ne peut plus servir pendant le reste du jeu.

   Exemple : ⚃ ⚁ 4 + 2 = **6**

   Combinaisons de chiffres possibles pour 6 :

   6 1 & 5 2 & 4 1 & 2 & 3

   - Appuyez une fois sur un bouton numéroté pour sélectionner le chiffre. Le bouton s'éteint.
   - Appuyez une deuxième fois sur le bouton numéroté (avant d'appuyer sur ENTRÉE) pour le désélectionner. Le bouton se rallume.
3. Appuyez sur ENTRÉE (correspondant au Joueur 1 ou au Joueur 2) pour vérifier le chiffre(s) sélectionné(s).
   - Si les chiffres correspondent à la valeur des dés, une tonalité positive est émise.
   - Si les chiffres ne correspondent pas à la valeur des dés, une tonalité négative est émise et le(s) bouton(s) numéroté(s) sélectionné(s) par erreur clignote(nt) plusieurs fois puis reste(nt) allumé(s). Un compte à rebours de 5 secondes démarre pour vous inviter à entrer une autre sélection. Si vous dépassez le délai ou que les chiffres sélectionnés ne correspondent toujours pas à la valeur des dés, vous avez perdu la manche.
4. Si vous jouez seul, ⚄ essayez de trouver de nouvelles combinaisons à l'aide des boutons numérotés. Si vous êtes deux à jouer, c'est maintenant le tour de l'autre joueur.
5. Chacun votre tour, trouvez avant la fin de la manche toutes les combinaisons possibles dont la somme correspond au total des dés.
   - Les chiffres restants ne peuvent pas être utilisés dans la combinaison
   - Tous chiffres ont été utilisés
   - La nouvelle sélection est incorrecte ou le délai de 5 secondes s'est écoulé.

   Si vous jouez à deux et qu'un des deux joueurs est éliminé au cours d'une manche, il doit attendre que son adversaire ait terminé sa manche. Il recommence à jouer à la manche suivante.
6. Tous les boutons numérotés se rallument à la fin d'une manche.

Calcul des points

Le jeu additionne les boutons non utilisés (allumés) à la fin de chaque manche. Votre score total est égal à la somme de chacune des 3 manches.

KO

Si vous utilisez tous les chiffres au cours d'une manche, vous avez réussi un "KO" ! Une annonce spéciale retentit et vous obtenez 0 point (le meilleur score possible) pour cette manche !

Classement des joueurs

Pour le jeu principal, le classement est effectué comme suit :

+Addition	-Soustraction	
51 points et plus	76 points et plus	= Amateur
26–50 points	36–75 points	= Challenger
Moins de 25 points	Moins de 35 points	= Champion

Meilleurs scores

Les meilleurs scores du Jeu principal +Addition et -Soustraction sont automatiquement enregistrés par l'ordinateur. Si vous avez réussi à améliorer ton score, utilisez les flèches ▲▼ pour faire défiler les lettres, entrez vos initiales et validez à l'aide de la touche [SELECT] (sélection). Vous pouvez entrer jusqu'à trois caractères. Les meilleurs scores sont enregistrés jusqu'au remplacement des piles ou la réinitialisation du jeu à l'aide de la touche reset (réinitialiser).

Jeu principal -Soustraction

Les règles sont identiques à celles du Jeu principal +Addition sauf qu'on joue en mode Soustraction.

Commencez par additionner la valeur totale des dés. Vous devez ensuite trouver toutes les combinaisons possibles correspondant à la différence entre **12** et la valeur des dés.

Exemple : ⚁ ⚁ 2 + 2 = 4 → 12 – 4 = **8**

Combinaisons de chiffres possibles pour **8** :

8 1 & 7 2 & 6 3 & 5 1 & 3 & 4 1 & 2 & 5

Mode tête à tête +Addition

Pour ce jeu, la vitesse est essentielle ! Au lieu de jouer chacun à leur tour, les deux joueurs s'affrontent en même temps lors de chaque lancer de dés.

1. Pour commencer, l'un des deux joueurs lance les dés. ⚄
2. Une fois les dés arrêtés, dépêchez-vous de calculer la somme des dés et de saisir une combinaison correspondant au total.
   - Si les deux joueurs tentent d'entrer la même combinaison de chiffres, seule la première combinaison saisie est valide. Si votre combinaison est refusée, essayez d'entrer une combinaison de chiffres complètement différente avant la fin du compte à rebours. Si aucune combinaison différente n'est disponible, vous êtes éliminé et la manche est terminée.

     Exemple : ⚃ ⚁ 4 + 2 = **6**
   - Si le Joueur 1 entre d'abord 4&2 pour ce lancer de dés, alors le Joueur 2 doit saisir une autre combinaison de chiffres possible pour 6 : 1 & 5 ou 1 & 2 & 3) pour continuer à jouer.
3. Le jeu continue avec les lancers de dés suivants jusqu'à la fin d'une manche :
   - Lorsque l'un des deux jours ne trouve aucune combinaison ou qu'aucune combinaison n'est plus disponible
   - Lorsqu'aucun des deux joueurs ne trouve de combinaison ou qu'aucune combinaison n'est plus disponible
   - Lorsque l'un des joueurs réalise un KO en utilisant toutes les touches au cours d'une même manche (l'ordinateur enregistre seulement le premier joueur qui utilise toutes les touches).

Calcul des points

Le joueur non éliminé à la fin d'une manche obtient 1 point.

Si les deux joueurs sont éliminés, la manche est nulle et aucun joueur n'obtient de points.

Le gagnant du jeu est le "meilleur des trois manches".

Si un joueur remporte les deux premières manches, il devient automatiquement le "meilleur des trois manches" et il n'y a pas de troisième manche.

Si les joueurs sont ex aequo à la fin des trois manches, le jeu continue jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

Si un joueur réussit un KO au cours d'une manche, il devient automatiquement le gagnant du jeu.

Mode tête à tête -Soustraction

Les règles sont identiques à celles du Tête à Tête +Addition sauf qu'on joue en mode Soustraction :

Les deux joueurs additionnent la valeur des dés. Ils doivent ensuite trouver toutes les combinaisons possibles correspondant à la différence entre **12** et la valeur des dés.

Exemple : ⚄ ⚂ 5 + 3 = 8 → 12 – 8 = **4**

Combinaisons de chiffres possibles pour **4** :

4 1 & 3

Le gagnant du jeu est le "meilleur des trois manches", comme dans le mode Tête à tête +Addition.

Remarques :

- Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la touche SELECT et maintenez-la enfoncée pendant quelques secondes. Un menu apparaît à l'écran : il permet soit de poursuivre la partie en cours, soit de la quitter.
- Vous pouvez passer les différents écrans du jeu (écran d'introduction ou écran Meilleurs scores) en appuyant sur l'une des touches ENTRÉE.

Dépannage

Si le jeu fonctionne de manière erratique ou si le son est mauvais, essayez de mettre l'appareil hors tension et de remplacer les piles. Un bouton de réinitialisation est prévu sur la partie inférieure du jeu. Utilisez la pointe d'un crayon ou d'un trombone pour appuyer doucement sur le bouton Reset pendant que le jeu est sous tension. Ce bouton permet de réinitialiser la programmation.

Pour préserver la durée de vie des piles, ce jeu est équipé d'un système de mise en veille automatique après 5 minutes d'inactivité. Mettez le cadran sur OFF puis à nouveau en position ON pour rallumer l'appareil après une mise en veille automatique.

Informations relatives aux piles

Installation ou remplacement des piles

ATTENTION : Pour éviter toute fuite des piles, veuillez respecter les instructions suivantes. Le non-respect de ces instructions peut entraîner une fuite d'acide pouvant provoquer des brûlures, une blessure corporelle ou une dégradation du matériel.

Matériel nécessaire : 3 piles AA et un tournevis Phillips (non fourni)

- L'installation et le remplacement des piles doivent être effectués par un adulte.
- Number Knockout™ fonctionne avec trois piles AA (non incluses).
- Le compartiment des piles est situé sous le jeu.
- Pour installer les piles, commencez par dévisser les vis à l'aide d'un tournevis Phillips et ôtez la porte du compartiment des piles. Installez les piles conformément aux indications à l'intérieur du compartiment. Remettez en place la porte du compartiment et resserrez la vis.

Conseils relatifs à l'entretien des piles

Avertissement : Ne jetez pas les piles dans un feu. Les piles risquent d'exploser ou de fuir.

- Utilisez uniquement 3 piles de type AA.
- Veillez à insérer correctement les piles (sous la supervision d'un adulte) et à respecter les instructions du fabricant relatives au jeu et aux piles.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, des piles standard (carbone-zinc) et des piles rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne mélangez pas des piles neuves avec des piles usagées.
- Respectez la polarité des piles pour leur insertion. Les bornes positives (+) et négatives (-) doivent être insérées dans les directions correctes indiquées à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne rechargez pas de piles non-rechargeables.
- Rechargez uniquement les piles rechargeables, sous la supervision d'un adulte.
- Ôtez les piles rechargeables du jeu avant de procéder au chargement.
- Utilisez uniquement des piles de type identique ou équivalent.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Retirez toujours du produit les batteries faibles ou épuisées.
- Ôtez les piles du jeu si le produit doit être stocké pendant une période prolongée.
- Stockez à température ambiante.
- Pour nettoyer le jeu, essuyez la surface de l'appareil à l'aide d'un chiffon doux.
- Veuillez conserver ces instructions pour vous y référer ultérieurement.

Un adaptateur CA est disponible à l'achat : Adaptateur CA LER 6989

Important :

- Ce jouet n'est pas prévu pour les enfants de moins de 3 ans.
- Ce jeu doit uniquement être utilisé avec le transformateur recommandé.
- Le transformateur recommandé n'est pas un jouet.
- Débranchez le jouet du transformateur si vous utilisez un produit liquide pour nettoyer le jouet.
- Contrôlez régulièrement l'état du transformateur pour vérifier l'absence de détérioration du cordon, de la prise, du coffret ou des autres parties. En cas de détérioration, le jouet ne doit pas être utilisé avec le transformateur tant que celui-ci n'a pas été réparé par un réparateur agréé ou remplacé.

D

Vergewissern Sie sich, dass 3 AA-Batterien richtig in die Spielkonsole eingelegt wurden. (Siehe BATTERIE INFORMATIONEN auf der Rückseite dieses Handbuchs für vollständige Anweisungen und Batteriepflege.)

Schalten Sie die Spielkonsole mit dem Drehschalter On / Off [An / Aus] (Power [Betrieb]) ein, der sich an der Seite der Spielkonsole befindet. Dieser Drehschalter dient auch als Lautstärkeregeler für die Spielkonsole.

Wählen Sie ein Spiel aus.

Verwenden Sie den Anzeigebildschirm für Spieler 1.

Drücken Sie die Pfeilknöpfe ▲▼, um den Auswahl-Cursor ▶ zu bewegen.

Drücken Sie den Knopf SELECT [AUSWAHL], um eine Auswahl zu treffen.

1. Wählen Sie ein Spiel:

   Das Hauptereignis = 1 oder 2 Spieler spielen um den niedrigsten Punktestand bei Addition und Subtraktion

   Spieler gegen Spieler = 2 Spieler spielen gleichzeitig gegeneinander bei Addition oder Subtraktion

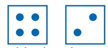
   Höchste Punktezahlen = Übersicht über alle niedrigsten Spielstände für das Hauptereignis
2. Als nächstes wählen Sie bitte Addition oder Subtraktion.
3. Wählen Sie 1 oder 2 Spieler (bei Spieler gegen Spieler müssen 2 Spieler teilnehmen).

Das Hauptereignis +Addition

Anleitung für den Nummern-Knockout

Ein Spiel besteht aus drei Spielrunden. In jeder Runde müssen Sie würfeln und zusammenzählen. Suchen Sie alle möglichen Kombinationen von Zahlenknöpfen, die der Gesamtaugenzahl auf den Würfeln entsprechen. Führen Sie das Würfeln, Zusammenzählen und Anpassen solange fort bis keine Kombinationen mehr möglich sind. Versuchen Sie einen Knockout zu erzielen, indem Sie alle Ihre Zahlen verwenden! Das Spiel beginnt, wenn alle Zahlenknöpfe beleuchtet sind. Spieler 1 beginnt.

1. Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie drücken und die beiden Würfel zusammenzählen.
2. Drücken Sie einen Zahlenknopf oder eine beliebige Kombination aus Zahlenknöpfen, die in ihrer Summe den zusammengezählten Wert der Augenpaare auf dem Würfel ergeben. Diese Zahlen sind jetzt „ausgeschieden" und können für den Rest der Runde nicht mehr verwendet werden.

   Beispiel:  4 + 2 = **6**

   Mögliche Zahlenkombinationen zum „Ausscheiden" (Drücken) für die Zahl 6:
   6   1 & 5   2 & 4   1 & 2 & 3

   - Drücken Sie einen Zahlenknopf einmal um die Zahl auszuwählen & dessen Beleuchtung auszuschalten.
   - Drücken Sie einen Zahlenknopf ein zweites Mal (bevor Sie ENTER drücken), um die vorherige Auswahl rückgängig zu machen und seine Beleuchtung wieder einzuschalten.
3. Drücken Sie ENTER (dieser Knopf zeigt die Aufschrift Spieler 1 oder Spieler 2) zur Überprüfung der ausgewählten Zahl(en).
   - Sollten die Zahlen dem Wert der Augenpaare auf dem Würfel entsprechen, dann hören Sie einen positiven Ton.
   - Sollten die Zahlen dem Wert der Augenpaare auf dem Würfel nicht entsprechen, dann hören Sie einen negativen Ton und der / die falsche(n) Zahlenknopf / -knöpfe blinkt/blinken einige Male und gehen wieder AN. Sie hören im Anschluss 5 Sekunden lang einen Countdown und können während dieser Zeit eine neue Eingabe machen. Sollte die Zeit ablaufen oder sollten die von Ihnen ausgewählten Zahlen noch immer nicht dem Wert der Augenpaare auf dem Würfel entsprechen, dann ist diese Runde für Sie beendet.
4. Wenn Sie alleine spielen, dann müssen Sie drücken und versuchen eine Kombination zu finden, bei der die restlichen beleuchteten Zahlenknöpfe dem neuen Wert der Augenpaare des Würfels entsprechen. Wenn Sie ein Spiel mit zwei Spielern ausführen, dann ist jetzt der nächste Spieler an der Reihe.
5. Würfeln und geben Sie solange abwechselnd Entsprechungen ein, bis die RUNDE auf eine der folgenden Weisen endet:
   - Die restlichen Zahlen können nicht mehr so verwendet werden, dass sie dem Wert der Augenpaare des Würfels entsprechen
   - Alle restlichen Zahlen sind erfolgreich „AUSGESCHIEDEN"
   - Eine erneute Eingabe ist nicht korrekt oder der 5-sekündige Countdown ist abgelaufen

Wenn Sie bei einem Spiel für 2 Spieler ausgeschieden sind, müssen Sie solange warten bis Ihr Gegenspieler die Runde abschließt. Sie dürfen erst in der nächsten Runde wieder mitspielen.

6. Alle Zahlenknöpfe werden nach Ablauf einer Runde wieder auf EIN gestellt.

Bewertung

Das Spiel kontrolliert die Summe der nicht verwendeten (beleuchteten) Zahlen am Ende jeder Runde. Ihre Gesamtpunktezahl entspricht der Summe jeder der 3 Spielrunden.

Knockout

Verwenden Sie alle Zahlen in einer Runde und Sie haben einen „Knockout!" erzielt. Sie hören eine besondere Ansage und erhalten 0 Punkte (dies ist die bestmögliche Bewertung) für diese Runde!

Rangstufe der Spieler

In einem Hauptereignis wird Ihre Punktezahl folgendermaßen eingestuft:

+Addition	**-Subtraktion**	
51 oder mehr Punkte	76 oder mehr Punkte	= Amateur
26–50 Punkte	36–75 Punkte	= Herausforderer
25 oder weniger Punkte	35 oder weniger Punkte	= Champion

Die höchsten Punktezahlen

Die höchsten Punktezahlen für sowohl Hauptereignis +Addition als auch -Subtraktion werden vom Computer gespeichert. Wenn Sie eine der höchsten Punktezahlen erreichen, ▲▼ dann können Sie Ihre Initialen unter Verwendung der Pfeile zum Scrollen und des Knopfes SELECT eingeben. Sie können bis zu 3 Zeichen eingeben. Die höchsten Punktezahlen werden solange gespeichert bis die Batterien aus der Spielkonsole entfernt werden oder der Knopf RESET gedrückt wird.

Das Hauptereignis -Subtraktion

Halten Sie sich an die gleichen Grundregeln für das Hauptereignis +Addition mit Ausnahme des Modus für Subtraktion:

Zählen Sie zuerst die Augenzahlen des Würfels zusammen. Ziehen Sie anschließend den Wert der Augenzahlen von **12** ab - somit erhalten Sie die passende Zahl.

Beispiel: 2 + 2 = 4 → 12 – 4 = **8**

Mögliche Zahlenkombinationen zum „Ausscheiden" (Drücken) der Zahl **8**:
8 1 & 7 2 & 6 3 & 5 1 & 3 & 4 1 & 2 & 5

Spieler gegen Spieler +Addition

Bei diesem Spiel ist Geschwindigkeit gefragt! Beide Spieler wechseln sich nicht ab, sondern spielen gegeneinander mit dem gleichen Wurf.

1. Jeder Spieler kann den Knopf drücken und darf dann anfangen.
2. Wenn die Würfel gefallen sind, müssen Sie die Augenpaare zusammenzählen und eine passende Zahlenkombination eingeben.
   - Sollten beide Spieler versuchen die gleiche Zahlenkombination einzugeben, dann ist nur die erste Eingabe gültig. Sollte Ihre Eingabe nicht angenommen werden, dann können Sie versuchen eine völlig andere Zahlenkombination einzugeben, um eine Entsprechung zu erzielen bevor der 5-sekündige Countdown abgelaufen ist. Sollte keine andere Kombination möglich sein, dann scheiden Sie aus und die Runde ist vorbei.

     Beispiel: 4 + 2 = **6**
   - Sollte Spieler 1 bei diesem Beispielwurf zuerst die Zahlen 4 & 2 eingeben, dann muss Spieler 2 eine der anderen möglichen Zahlenkombinationen (6 oder 1 & 5 oder 1 & 2 & 3) eingeben, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.
3. Jetzt wird solange weiter gewürfelt bis eine Runde endet, wenn:
   - es einem der Spieler nicht gelingt, eine Entsprechung für die Augenpaare auf dem Würfel zu finden oder keine Kombinationen mehr zur Verfügung stehen
   - es beiden Spielern nicht gelingt, eine Entsprechung für die Augenpaare auf dem Würfel zu finden oder keine Kombinationen mehr zur Verfügung stehen (unentschieden)
   - einer der Spieler einen KNOCKOUT erzielt, indem er alle Zahlen in einer Runde verwendet (der Computer nimmt nur den ersten Spieler an, dem es gelingt, alle Zahlen zu verwenden)

Bewertung

Der Spieler, der nicht aus einer Runde ausscheidet, bekommt 1 Punkt.
Sollten beide Spieler ausscheiden, dann ist die Runde unentschieden und es werden keine Punkte vergeben.
Der Gewinner des Spiels wird auf der Grundlage „Bester Punktestand aus drei Runden" ermittelt.
Ein Spieler, der die ersten beiden Runden gewinnt, gewinnt automatisch die Auszeichnung „Bester Punktestand aus drei Runden" und es wird keine dritte Runde mehr gespielt.
Sollte das Spiel nach drei Runden unentschieden sein, dann wird es solange fortgesetzt bis eine Entscheidung erzielt wurde.
Ein Spieler, der in einer beliebigen Runde einen KNOCKOUT erzielt, gewinnt das Spiel automatisch.

Spieler gegen Spieler -Subtraktion

Halten Sie sich an die gleichen Grundregeln für Spieler gegen Spieler +Addition mit Ausnahme des Modus für Subtraktion:

Beide Spieler zählen die Augen auf dem Würfel zusammen und ziehen den Wert der Augen auf dem Würfel von **12** ab und erhalten somit die passende Zahl.

Beispiel: 5 + 3 = 8 → 12 – 8 = **4**

Mögliche Zahlenkombinationen zum „Ausscheiden" (Drücken) der Zahl **4**:
4 1 & 3

Der Gewinner des Spiels wird auf der gleichen Grundlage „Bester Punktestand aus drei Runden" ermittelt wie bei Spieler gegen Spieler +Addition.

Anmerkungen

- Sie können ein Spiel unterbrechen, indem Sie den Knopf SELECT drücken und einige Sekunden lang gedrückt halten. Ein Menü erscheint auf dem Bildschirm. Sie können jetzt wählen, ob Sie das derzeitige Spiel weiterführen oder beenden möchten.
- Wenn Sie einen der beiden Enter-Knöpfe der Spieler drücken, können Sie verschiedene Bildschirme (wie beispielsweise die Einführung in das Spiel oder die Anzeige der höchsten Punktezahlen) überspringen und schneller mit dem eigentlichen Spiel beginnen.

Fehlerbehebung

Wenn Ihre Spielkonsole nicht einwandfrei funktioniert oder deren Ton schlecht ist, dann schalten Sie sie aus und ersetzen Sie die Batterien durch neue. Auf der Unterseite der Spielkonsole befindet sich ein Reset-Knopf. Verwenden Sie die Spitze eines Kugelschreibers oder einer Büroklammer, um den Reset-Knopf leicht einzudrücken, während die Spielkonsole eingeschaltet ist. Dieser Knopf setzt die Programmierung auf deren ursprünglichen Zustand zurück.
Um die Batterie zu schonen, ist diese Spielkonsole mit einer Automatik ausgestattet, die das Gerät abschaltet, wenn es 5 Minuten lang nicht verwendet wurde. Schalten Sie den Drehschalter aus und wieder ein – somit ist die Spielkonsole nach einem automatischen Ausschalten wieder einsatzbereit.

Einsetzen oder Ersetzen der Batterien

WARNUNG! Bitte befolgen Sie diese Anweisungen sorgfältig, um ein Auslaufen von Batterien zu verhindern. Wenn Sie diese Anweisungen nicht befolgen, kann dies dazu führen, dass Säure von Batterien ausläuft, die wiederum zu Verbrennungen, Verletzungen und Beschädigung von Eigentum führen kann.
Es werden 3 AA-Batterien und ein Schraubenzieher von Phillips benötigt (nicht im Lieferumfang enthalten)

- Die Batterien sollten von einem Erwachsenen eingesetzt und ersetzt werden.
- Für Zahlen-Knockout™ werden drei AA-Batterien benötigt (nicht im Lieferumfang enthalten).
- Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite der Spielkonsole.
- Zum Einsetzen der Batterien müssen Sie zuerst die Schrauben mit einem Schraubenzieher von Phillips lösen und den Deckel des Batteriefachs entfernen. Setzen Sie die Batterien laut den Angaben in das Fach ein. Setzen Sie den Deckel wieder auf und schrauben Sie ihn fest.

Hinweise zur Batteriepflege und Wartung

Warnung: Halten Sie Batterien von Feuer fern. Batterien können explodieren oder auslaufen.

- Verwenden Sie nur 3 AA-Batterien.
- Gehen Sie sicher, dass Sie die Batterien richtig einlegen (Beaufsichtigung durch einen Erwachsenen) und befolgen Sie immer die Anweisungen des Spielzeug- und Batterieherstellers.
- Mischen Sie keine alkalischen, standardmäßigen (Kohle-Zink) oder wiederaufladbaren (Nickel-Cadmium) Batterien.
- Mischen Sie keine neuen und gebrauchten Batterien.
- Legen Sie die Batterien mit der richtigen Polarität ein. Positive (+) und negative (-) Pole müssen gemäß den Angaben im Batteriefach in den richtigen Richtungen eingelegt werden.
- Laden Sie keine Batterien wieder auf, die nicht über diese Eigenschaft verfügen.
- Laden Sie wiederaufladbare Batterien nur unter Beaufsichtigung durch Erwachsene wieder auf.
- Entfernen Sie wiederaufladbare Batterien aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Verwenden Sie nur Batterien des gleichen oder eines vergleichbaren Typs.
- Schalten Sie die Anschlusspunkte nicht aus.
- Entfernen Sie immer schwache oder leere Batterien aus dem Produkt.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Produkt längere Zeit nicht verwendet wird.
- Bewahren Sie das Produkt bei Zimmertemperatur auf.
- Zur Reinigung der Konsole können Sie die Oberfläche mit einem trockenen Lappen abwischen.
- Bitte bewahren Sie diese Anweisungen auf, damit Sie später die Möglichkeit haben, darauf zurückzugreifen.

Ein AC-Adapter kann käuflich zur Verwendung bei diesem Produkt erworben werden: LER 6989 – AC-Stromadapter

Wichtige Informationen:

- Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
- Verwenden Sie die Spielkonsole nur mit dem empfohlenen Transformator.
- Bei dem empfohlenen Transformator handelt es sich nicht um ein Spielzeug.
- Trennen Sie das Spielzeug vom Transformator, bevor Sie das Spielzeug mit Flüssigkeit reinigen.
- Überprüfen Sie den Transformator regelmäßig auf Schäden an der Anschlussschnur, dem Stecker, dem Gehäuse und anderen Teilen. Sollten Sie Schäden feststellen, dann darf das Spielzeug solange nicht mit dem Transformator verwendet werden bis der Schaden von einer befugten Person behoben wurde oder der Transformator ersetzt wurde.

ESP

Asegúrese de haber insertado 3 pilas AA correctamente en el juego. (Consulte la INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS de la parte posterior de esta guía para las instrucciones completas y el cuidado de las pilas).
Enciende el juego con la rueda de On/Off (Energía) ubicada en el lateral del juego. Esa rueda también controla el volumen del juego.

Selección de juego

Utiliza la pantalla de Jugador 1.
Pulsa los ▲▼ botones de flecha para mover el cursor de selección ►.
Pulsa el botón SELECT para realizar una selección.

1. Selección de juego:
   El Evento Principal (The Main Event) = 1 ó 2 jugadores compiten por el resultado más bajo en Sumas o Restas
   Cara a cara (Head to Head) = 2 jugadores compiten a la vez en sumas o restas
   Máxima puntuación (Top Scores) = Permite consultar las puntuaciones más bajas del Main Event
2. A continuación, selecciona Suma (Addition) o Resta (Subtraction).
3. Selecciona 1 o 2 jugadores (para Head to Head hacen falta 2 jugadores).

El Evento principal + Suma (The Main Event +Addition)
Cómo jugar al K.O. numérico (Number Knockout)

Cada partida consiste en tres rondas de juego. En cada ronda, tira el dado y suma. Marca la suma total de los dados mediante cualquier combinación de los botones numéricos. Sigue tirando, sumando y marcando hasta que ya no queden combinaciones. ¡Intenta conseguir un K.O. utilizando todos los números! El juego comienza con todos los botones numéricos encendidos. Empieza el jugador 1.

1. Cuando te toque, tira y suma los dos dados.
2. Pulsa un botón numérico o cualquier combinación de botones numéricos para marcar el resultado de la suma de los dados que acabas de tirar. Esos números quedarán K.O. y no se podrán volver a utilizar en lo que queda de ronda.

   Ejemplo: 4 + 2 = **6**

Posibles combinaciones numéricas que "noquear" (pulsar) para el 6:

6 1 & 5 2 & 4 1 & 2 & 3

- Pulsa un botón numérico una vez para seleccionar el número y apagar su luz.
- Pulsa un botón numérico por segunda vez (antes de pulsar ENTER) para deseleccionarlo y volver a encender su luz.

3. Pulse ENTER (con el jugador 1 ó 2 marcados) para confirmar los números/s seleccionado/s.
   - Si los números se ajustan al valor de los dados, se escuchará un tono positivo.
   - Si los números no se ajustan al valor de los dados, se escuchará un tono negativo y los botones de número incorrectos parpadearán varias veces antes de volver a encenderse. Entonces se oirá una cuenta atrás de 5 segundos para introducir y enviar una nueva respuesta. Si te quedas sin tiempo o si los números seleccionados no se ajustan al valor de los dados, la ronda se habrá acabado para ti.
4. Si estás jugando solo, pulsa e intenta ajustarte al nuevo valor de los dados mediante los números que queden iluminados. Si sois 2 jugadores, será el turno del siguiente jugador.
5. Ve pasando los turnos e introduciendo resultados hasta que la RONDA acabe de una de las formas siguientes:
   - Los números restantes no se pueden utilizar para marcar el valor de los dados
   - Los números restantes quedarán K.O.
   - El segundo resultado es incorrecto o se acaba la cuenta atrás de 5 segundos

Si quedas eliminado en una ronda en una partida de 2 jugadores deberás esperar hasta que tu oponente complete la ronda. Podrás volver a jugar en la siguiente ronda.

6. Todos los botones numéricos se vuelven a encender al final de cada ronda.

Puntuación

El juego lleva la suma de los números no utilizados (encendidos) al final de cada ronda. La puntuación total es el resultado de la suma de cada una de las 3 rondas del juego.

K.O. (Knockout)

Utiliza todos los números en una ronda y conseguirás un "¡K.O. (Knockout)!" ¡Oirás el anuncio especial y recibirás 0 puntos (la menor puntuación posible) en esa ronda!

Clasificación de jugadores

En una partida del Evento principal, las puntuaciones se clasifican como se explica a continuación:

+ Suma	- Resta	
51 o más puntos	76 o más puntos	= Amateur
26–50 puntos	36–75 puntos	= Aspirante (Contender)
25 o menos puntos	35 o menos puntos	= Campeón

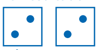
Máximas puntuaciones

El ordenador guarda las máximas puntuaciones del Evento principal, tanto para las sumas como para las restas. Cuando consigas una de las máximas puntuaciones introduce tus iniciales con las flechas ▲▼ para desplazarte y el botón SELECT. Puedes introducir hasta tres caracteres. Las máximas puntuaciones quedan guardadas hasta que se quitan las pilas o se pulsa el botón de reseteo.

El Evento principal - Resta (The Main Event -Subtraction)

Sigue las mismas reglas básicas del Evento Principal +Suma, excepto que se juega en modo Resta:

En primer lugar, tira los dados. Después, resta el valor de los dados a **12** para obtener el resultado.

Ejemplo:  2 + 2 = 4 → 12 – 4 = **8**

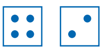
Posibles combinaciones numéricas que "noquear" (pulsar) para el **8**:

8 1 & 7 2 & 6 3 & 5 1 & 3 & 4 1 & 2 & 5

Cara a cara +Suma (Head to Head +Addition)

¡La rapidez es la clave de este juego! En lugar de jugar por turnos, ambos jugadores compiten a la vez con la misma tirada de dados.

1. Cualquiera de los dos jugadores puede pulsar para comenzar.
2. Cuando los dados dejen de rodar, date prisa en sumarlos e introduce una combinación numérica
   - Si ambos jugadores intentan introducir la misma combinación numérica, sólo será válida la primera entrada. Si la máquina rechaza tu entrada, prueba con una combinación numérica totalmente diferente para intentar introducir un resultado antes de que acabe la cuenta atrás de 5 segundos. Si no hay disponible otra entrada diferente, quedarás eliminado y la ronda acabará.

   Ejemplo:  4 + 2 = **6**

   - Si el Jugador 1 introduce 4 y 2 primero en esta jugada de ejemplo, entonces el Jugador 2 deberá introducir otras combinaciones posibles: 6 o 1 & 5 o 1 & 2 & 3) para seguir jugando.
3. El juego continúa con nuevas tiradas hasta que una ronda acaba cuando:
   - Uno de los jugadores no consigue el resultado o no tiene combinaciones disponibles
   - Ninguno de los jugadores consigue el resultado o no tiene combinaciones disponibles (empate)
   - Uno de los jugadores consigue un K.O. al utilizar todos los números de una ronda (el ordenador solo acepta el resultado del primer jugador en utilizar todos los números)

Puntuación

El jugador que no queda eliminado en una ronda consigue 1 punto.

Si los dos jugadores quedan eliminados, la ronda queda empatada y no se reparten puntos.

El ganador del juego viene determinado por un formato al "mejor de tres rondas". Si un jugador gana las primeras dos rondas gana automáticamente el "mejor de tres" y no hay tercera ronda.

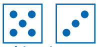
Si los jugadores siguen empatados después de tres rondas, el juego sigue con nuevas rondas hasta que se rompe el empate.

Si un jugador consigue un K.O. en una ronda, gana automáticamente la partida.

Cara a cara -Resta (Head to Head -Subtraction)

Sigue las mismas reglas básicas del Cara a cara +Suma, excepto que se juega en modo Resta:

Ambos jugadores tiran los dados. Después, los jugadores restan el valor de los dados a 12 para obtener el resultado.

Ejemplo:  5 + 3 = 8 → 12 – 8 = **4**

Posibles combinaciones numéricas que "noquear" (pulsar) para el 4:

4 1 & 3

El ganador del juego viene determinado por el mismo formato al "mejor de tres rondas" del Cara a cara +suma.

Notas

- Puedes pausar el juego dejando pulsado el botón SELECT varios segundos. Aparecerá un menú en la pantalla que dejará escoger entre continuar o salir del juego.
- Puedes saltarte las pantallas del juego (como la de introducción o la de máximas puntuaciones) para avanzar en el juego pulsando alguno de los botones de Intro de jugador.

Solución de problemas

Si experimentas un rendimiento irregular o un sonido pobre, prueba a apagar la unidad y cambia las pilas por otras nuevas. En la parte inferior del aparato hay un botón de reinicio. Utilice la punta de un bolígrafo o un clip para presionar con suavidad el botón de reinicio con el aparato encendido. Este botón reiniciará el programa a su estado original.

Para ahorrar vida de las pilas, este juego viene equipado con un apagado automático después de 5 minutos de inactividad. Gira la rueda hasta la posición de apagado y luego otra vez a la posición de encendido para que el aparato vuelva a funcionar después del apagado automático.

Instalación o sustitución de las pilas

ADVERTENCIA: Para evitar fugas en las pilas, siga cuidadosamente estas instrucciones. Si no lo hace, podrían producirse fugas del ácido de las pilas que podrían causar quemaduras, lesiones y daños materiales.

Necesita: 3 pilas AA y un destornillador Phillips (no incluidos)

- Debería ser un adulto el que instale o cambie las pilas.
- Number Knockout™ necesita tres pilas AA (no incluidas).
- El compartimento de las pilas está ubicado en la parte inferior del aparato.
- Para instalar las pilas, primero quite los tornillos con un destornillador Phillips y quite la puerta del compartimento. Instale las pilas como se indica dentro del compartimento. Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las pilas y apriétela con los tornillos.

Consejos de mantenimiento y cuidado de las pilas

Advertencia: No arroje las pilas al fuego. Las pilas pueden explotar o presentar fugas.

- Utilice sólo 3 pilas AA.
- Asegúrese de colocar las pilas correctamente (con la supervisión de un adulto) y siga siempre las instrucciones del fabricante de las pilas y del juguete.
- No utilice conjuntamente pilas recargables (níquel-cadmio), normales (carbono-cinc) y alcalinas.
- No utilice conjuntamente pilas nuevas y usadas.
- Coloque las pilas respetando su polaridad. Los polos positivo (+) y negativo (-) deben colocarse en la dirección correcta, como se indica dentro del compartimento de las pilas.
- No recargue pilas no recargables.
- Cargue sólo pilas recargables bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas recargables del juguete antes de cargarlas.
- Utilice solo pilas del mismo tipo o de tipos equivalentes.
- No provoque cortocircuitos a las terminales de alimentación.
- Retire siempre las pilas gastadas del producto.
- Retire las pilas si no va a utilizar el producto durante un largo período de tiempo.
- Guardar a temperatura ambiente.
- Para limpiar el aparato, pase cuidadosamente un trapo seco sobre la superficie.
- Conserve estas instrucciones para futuras consultas.

Hay disponible un adaptador AC a la venta para este producto:

Adaptador de corriente AC - LER 6989

Información importante:

- El juguete no está recomendado para niños menores de 3 años.
- Debe utilizar el juguete únicamente con el transformador recomendado.
- El transformador recomendado no es un juguete
- Desconecte el juguete del transformador antes de limpiarlo con algún líquido.
- Examine el transformador con regularidad en busca de daños en los cables, el enchufe, la cubierta y otras partes. En caso de que esté dañado, el juguete no deberá utilizarse con el transformador hasta que personal autorizado haya reparado ese daño o se haya sustituido el transformador.

Troubleshooting

If experiencing erratic performance or poor audio, try turning the unit off and replacing batteries with new ones. A reset button is located on the bottom of the game. Use the tip of a pen or paperclip to gently depress the reset button while power is ON. This button will reset programming to its original state.

To preserve battery life, this game is equipped with automatic shut-off after 5 minutes of inactivity. Turn the power dial off and back on again to reestablish power after automatic shut-off.

Information to User

NOTE: This equipment has been tested and found to comply within the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or experienced radio/TV technician for help.

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the party for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Battery Information

Installing or Replacing Batteries

WARNING! To avoid battery leakage, please follow these instructions carefully. Failure to follow these instructions can result in battery acid leakage that may cause burns, personal injury, and property damage.

Requires: 3 AA batteries and a Phillips screwdriver (not included)

- Batteries should be installed or replaced by an adult.
- Number Knockout™ requires three AA batteries (not included).
- The battery compartment is located on the bottom of the game.
- To install batteries, first undo the screws with a Phillips screwdriver and remove the battery-compartment door. Install batteries as indicated inside the compartment. Replace compartment door and secure with screw.

Battery Care and Maintenance Tips

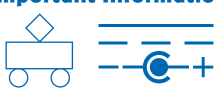
Warning: Do not dispose of batteries in fire. Batteries may explode or leak.

- Use 3 AA batteries only.
- Be sure to insert batteries correctly (with adult supervision) and always follow the toy and battery manufacturer's instructions.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix new and used batteries.
- Insert batteries with the correct polarity. Positive (+) and negative (-) ends must be inserted in the correct directions as indicated inside the battery compartment.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Only charge rechargeable batteries under adult supervision.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
- Only use batteries of the same or equivalent type.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Always remove weak or dead batteries from the product.
- Remove batteries if product will be stored for an extended period of time.
- Store at room temperature.
- To clean, wipe the surface of the unit with a dry cloth.
- Please retain these instructions for future reference.

An AC Adapter is available for purchase for use with this product:

LER 6989 – AC Power Adapter

Important Information:



MAX. 3.6V D.C. 300mA

- This toy is not intended for children under 3 years old.
- Use only with the recommended transformer.
- The recommended transformer is not a toy.
- Disconnect the toy from the transformer before cleaning the toy with liquid.
- Examine the transformer regularly for damage to cord, plug, enclosure, and other parts. In the event of damage, the toy must not be used with the transformer until the damage has received authorized repair or the transformer has been replaced.

LEARNING RESOURCES®

For a dealer near you, call:
(847) 573-8400 (U.S. & Int'l)
(800) 222-3909 (U.S. & Canada)
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

www.LearningResources.com

CE

Please retain our address for future reference.
Made in China. LPK6970-GUD

Fabriqué en Chine.	Informations à conserver.
Made in China.	Bitte bewahren Sie unsere Adresse für spätere Nachfragen auf.
Hecho en China.	Conservar estos datos.